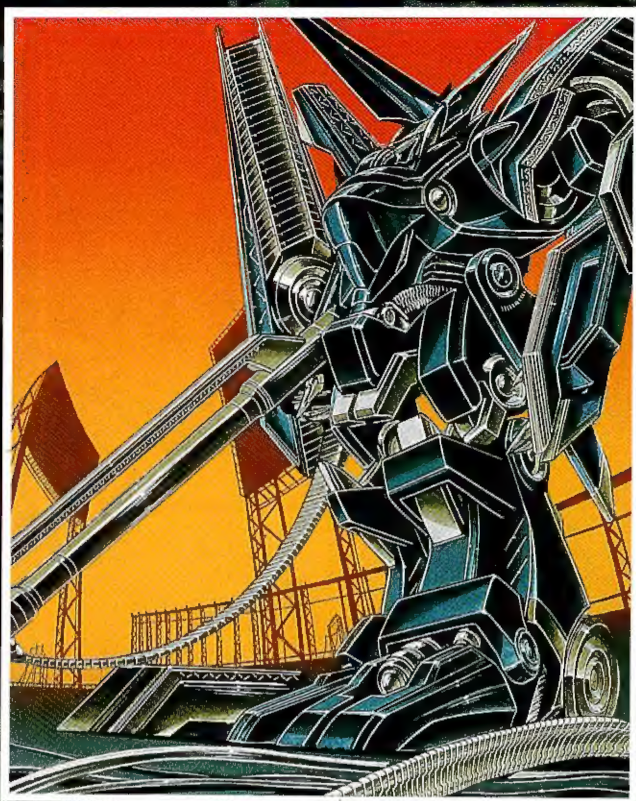


ROBO CRUSH 2

ロボクラッシュ2

熱波の王者

USER'S MANUAL

PC-9800シリーズ

SystemSoft

ROBO CRUSH 2

CONTENTS

プロローグ …… 4

遊ぶ前に確認してください。 …… 5
- ●製品の内容 …… 5
- ●必要なハードウェア …… 5

ゲームを始める前に必要な準備 …… 7
- ●MS-DOSを用意してください …… 7
- ●MS-DOSの起動 …… 8
- ●MS-DOSの組み込み …… 9
- ●MS-DOSバージョン5.0の起動と組み込み …… 10
- ●ゲームの起動とユーザーディスクの作成 …… 11

ゲームの基本操作 …… 12
- ●ゲーム画面の見かた …… 12
- ●ゲーム画面各部の操作 …… 13
- ●ゲームの進めかた …… 16

ゲームリファレンス …… 19
- ●闘技場 …… 19
- ●整備 …… 20
- ●情報 …… 20
- ●宇宙港 …… 21
- ●ユーティリティ …… 21

マシンコンストラクション …… 23
- ●マシンコンストラクション画面 …… 23
- ●シルエットの設定 …… 24
- ●パーツの購入 …… 24
- ●パーツ別購入ガイド …… 25
- ●その他の設定 …… 27
- ●マシンシルエットの選択、作成 …… 30
- ●アイコンの種類と操作 …… 34

コンストラクションガイド …… 37
●ワーカーマシンのセッティング …… 37
●戦闘結果について …… 38
●ベストワーカーマシン …… 41
●武器の種類と効果 …… 44
●オプション、アイテムの種類と効果 …… 46
●バニッシャークラスの名門チームガイド …… 47

VSゲームの遊びかた …… 49
●VSデータの作成 …… 49
●VSゲームの開始手順 …… 49
●VSゲームのルール …… 50

付録1　VJE-βでの日本語入力 …… 51
■ゲーム画面の文字入力部 …… 51
■入力状態の設定 …… 51
■入力に使用するキー …… 51
■基本的な文字変換 …… 52
■カタカナ変換 …… 52
■漢字変換 …… 53
■漢字候補の複数表示 …… 54

付録2　ハードディスクへの組み込み …… 55

付録3　PC-9801N/NS/NVをお使いの方へ …… 57

プロローグ

21世紀初頭、宇宙に進出を始めた人類にとって、「ワーカーマシン」と呼ばれる人型汎用工作ロボットは、過酷な惑星開発には必要不可欠な機械であった。

時は流れ、幾重もの世代が見知らぬ惑星に骨を埋めたのち、ついに人類は銀河系のほぼ大半をその手中に収め、かつてない繁栄をきわめていた。

開拓の進んだ諸惑星では、西部劇さながらの様々なゲームが流行した。中でも最も人気を集めた競技が、ワーカーマシン同士を闘わせる戦闘技、すなわち「ロボクラッシュ」であった。

当初、ロボクラッシュはアウトローたちの決闘方法や賭けの対象として成立していた。これによってダーティなイメージばかりが先行していたが、謎の人物「BLACK」なるものが実権を握る「CORD(コード)」によって組織的なロボクラッシュトーナメントの運営がおこなわれることになり、そのスポーツ性が注目を集めることになった。

特に戦闘技のエリート達を集め銀河を転戦する「ロボクラッシュ・パニッシャーサーキット」は、20世紀における野球やフットボールなどを遥かに凌駕する人気プロスポーツの地位を獲得するに至っていた。

サーキットにスカウトされ、パニッシャーを闘う戦士となる・・・それはすべてのロボクラッシュ競技者の夢であり、サーキットの優勝者に与えられる称号「熱波の王者」に輝いた者は、全銀河の人々に尊敬と畏怖の念をもって迎えられたのである。

そして、また新たなる挑戦者が一人・・・

遊ぶ前に確認してください。

●製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク1……………………………1枚
ゲームディスク2……………………………1枚
ゲームディスク3……………………………1枚
ユーザーズマニュアル………………………1冊
アンケートはがき／製品保証書……………1枚

●必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。
PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS/US
PC-9801N/NS/NV/NC/NL
PC-98DO/DO＋
PC-9821

注意

■アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。(デジタルRGBには対応しておりません)
■NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.11、Ver3.30/A/B/C/DまたはVer5.0)が必要です。
■バスマウスが必要です。
■640KB以上のRAMが必要です。
■2ドライブ必要です。
■PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
■PC-9801VFでは外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。
■PC-9801VF/VM2では16色グラフィックボード(PC-9801-24)が必要です。
■PC-9801Nなどの液晶ディスプレイ使用機種では、色の判別が困難な場合があります。

●メモリ容量

このソフトウェアは、本体メモリが640KB 以上ないと使用することができません。PC-9801VF/VM/UV をご使用の方は、メモリ容量の確認をして、不足している場合は増設してご使用ください。

●サウンドボード

サウンドボード内蔵機種または、外付でサウンドボード(PC-9801-26/K)を装着している場合には、ゲーム中に音楽を楽しむことができます。

ゲームを始める前に必要な準備

ゲームを始める前に、ゲームディスクⅠにMS-DOSのシステムを組み込む必要があります。

● MS-DOSを用意してください

本製品は、遊ぶ前にMS-DOSのシステムを使って、ゲームディスクⅠにMS-DOSのシステムを組み込む必要があります。MS-DOSのシステムディスクを用意してください。

■MS-DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番の物のいずれかをご用意ください。

- Ver2.11　PS98-121/122/123
- Ver3.10　PS98-125/127/129/011/012
- Ver3.30　PS98-013/014
- Ver3.30A PS98-015/016
- Ver3.30B PS98-017/018
- Ver3.30C PS98-019
- Ver3.30D PS98-1002-32/52
- Ver5.0　PS98-1003-31/51

● MS-DOS の起動

MS-DOS の起動はつぎの手順でおこないます。

■ MS-DOS バージョン5.0の起動と組み込みは、P.10「MS-DOS バージョン5.0の起動と組み込み」をご覧ください。

①周辺機器、パソコン本体の順で電源を入れます。
ドライブ A(1)に MS-DOS のシステムディスクをセットしてください。

注意

新たに電源を入れてシステムを起動させる場合、電源を入れてからディスクをセットしてください。ディスクを先にセットして電源を入れるとディスクの内容が壊れることがあります。注意してください。

ゲームディスクは、プロンプト（>）が表示されるまではドライブにセットしないでください。

②しばらくすると MS-DOS のシステムが起動します。もし起動しない場合は、リセットボタンを押してください。

③ MS-DOS Ver3.30C/D をご使用の場合、「インストールコマンド」画面が表示されます。それ以外の MS-DOS をご使用の場合には、「MS-DOS のコマンドメニュー」画面または、日付の入力状態になります。それぞれつぎのような操作をおこなって図 1 のような状態にしてください。



図1

●インストールコマンド画面の場合

[ESC] を押し、「はい」を選択して、MS-DOS のコマンドメニューを表示させます。MS-DOS のコマンドメニューでは、[STOP] キーを押してください。(または、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押す)

● MS-DOS のコマンドメニューの場合

[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押してください。

●日付、時刻の入力メッセージの場合

特に日付、時刻を入力する必要はありません. [ ] キーを2回押してください、

● MS-DOS の組み込み

ゲームディスク1に MS-DOS のシステムを組み込みます。作業手順はつぎのとおりです。

①画面は図1のようになっていることを確認してください。
②ドライブ B(2)にゲームディスク1をセットします。
このとき、ゲームディスク1を書き込み可能な状態にしてください。
③キーボードでつぎの下線部を入力してください。

A>B: [⏎]

B>SYSCOPY [⏎]

ここで、ドライブ A(1)に MS-DOS のシステムディスク、ドライブ B(2)にゲームディスク1がセットされていることを確認してください。
[⏎] キーを押すと組み込み作業が開始されます。

MS-DOS バージョン5.0の起動と組み込み

MS-DOS の「運用ディスク#1」を用意し、つぎの操作をおこなってください。

■「運用ディスク#1」の作成については、「MS-DOS5.0基本機能セット」に添付されている「インストールガイド」をご覧ください。

①パソコン本体の電源を入れてください。
②「運用ディスク#1」をドライブ A(1)にセットしてください。
③しばらくすると、MS-DOS のシステムが起動します。
もしここで MS-DOS のシステムが起動しない場合は、リセットボタンを押してください。
④MS-DOS のシステムが起動して、画面がコマンド待ち(図1のようにA>と表示されている)の状態になっていることを確認してください。
⑤ドライブ B(2)にゲームディスク1をセットしてください。
このとき、ゲームディスク1を書き込み可能な状態にしておきます。
⑥キーボードでつぎの下線部を入力してください。

A>SYS B: /O ⏎

注:「O」はアルファベットです。

ここで、ドライブ A(1)に MS-DOS の「運用ディスク#1」、ドライブ B(2)にゲームディスク1がセットされていることを確認してください。
⏎ キーを押すと組み込み作業が開始されます。

●ゲームの起動とユーザーディスクの作成

ドライブA(1)にゲームディスク1をセットして、ドライブB(2)にはMS-DOSのシステムでフォーマットした2HDタイプのフロッピーディスクをセットしてください。
リセットボタンを押すと、ゲームが起動します。

ドライブB(2)のディスクはユーザーディスクとして使用するためのもので、起動後表示されるメニューから「ユーザーディスクの作成」を選択してください。

2回目以降にゲームで遊ぶ場合には、ドライブA(1)にゲームディスク1を、ドライブB(2)にユーザーディスクをセットしてください。

■ゲームの起動

ゲームが起動するとオープニング画面が表示されます。左クリックするか、[↵]キーを押すとメニューが表示されます。

ここで、ユーザーディスクが作成、セットされていない場合は、ユーザーディスクを作成する状態になります。

ユーザーディスクとして使用する2HDタイプのフロッピーディスクをドライブBにセットしてください。画面に表示されるメッセージを確認して「YES」を選択するとユーザーディスクが作成されます。

また、ユーザーディスクをセットして起動した場合でも、メニューから「ユーザーディスクの作成」を選択して、ユーザーディスクを作成することができます。

■ゲームの開始

ユーザーディスクを作成して、「ゲーム開始」を選択するとゲーム画面が表示されます

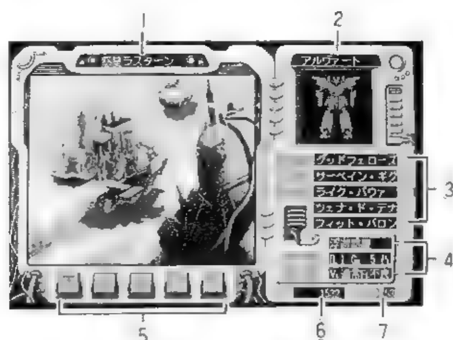
■VSゲーム

VSゲームは、ユーザーが作成したワーカーマシン同士を、1対1から16体トーナメントまで自由に対戦させることができるゲームです。自分で作ったデータを試してみたり、友達同士でデータを組み込んで対戦させたり、楽しみかたは自由てす

VSゲームの遊びかたはP.49に掲載しています。

ゲームの基本操作

●ゲーム画面の見かた



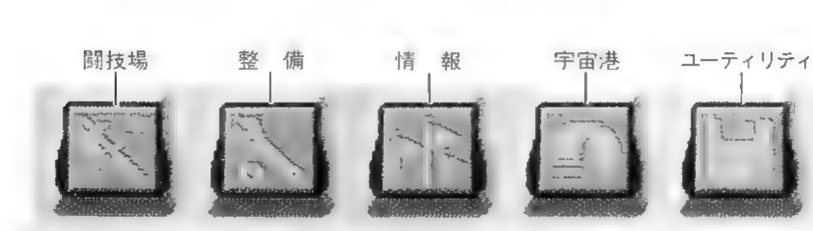
①惑星名／現在の惑星の名前です。
②ワーカーマシン名
③チームクルー／チームを構成しているキャラクターの名前です。
④惑星データ／現在の惑星のデータを表示しています。
⑤アイコン
⑥所持金
⑦金属疲労度／ワーカーマシンの金属疲労度です。

●ゲーム画面各部の操作

ゲーム画面での基本的な操作、表示している情報の内容はつぎのようになっています。

■アイコン

ゲームはアイコン選択で進行します。



闘技場

現在の惑星の闘技場に行って、トーナメントに参加することができます。

整備

マシンコンストラクション画面になります。ワーカーマシンを組み立てたり、新しいパーツを組み込んで改造したりすることができます。

情報

ゲームをすすめるために必要な情報を確認することができます。

宇宙港

現在の惑星から移動可能な惑星の情報を確認し、移動することができます。

ユーティリティ

ゲームデータのセーブ、ロードをおこなうことができます。

■チームクルー

ゲーム中、自分以外にオーナーを含め４人のキャラクターを仲間にすることができます。仲間にしたキャラクターには役割を与えることができます。役割には、オーナー、パイロット、メカニックがあり、キャラクターによって担当できる役割が限定されています。チーム内に役割は３つしかありませんので、それ以外のキャラクターは控えとしてキープしておくことができます。



①新しく仲間になるキャラクターが登場したら、そのキャラクターに役割を与えてください。与えたい役割のキャラクター名の部分にマウスカーソルを合せると設定されます。

②①の操作のとき、既にキャラクターが設定されている役割を選択した場合、新しいキャラクターが設定され、それ以前のキャラクターは仲間から外されます。

③役割を控えのキャラクターと交代させたい場合、控えのキャラクターにマウスカーソルを合わせて左ボタンを押したまま、交代するキャラクターの項目にマウスカーソルを合わせて左ボタンを離してください。

■惑星データ

現在いる惑星の惑星タイプ、重力、気圧、視界、路面状態を表示します。



①惑星タイプ
惑星のおおまかな特徴のことです。
②重力（Gr）
惑星上の重力です。戦闘の際、エンジンの燃費に影響します。１Ｇより大きいと燃費が悪くなり、小さいと良くなります。
③気圧（Pr）
惑星上の気圧です。戦闘の際、爆発系の武器の威力に影響します。１Ｐより大きいと威力が増し、低いと減少します。
④視界（Vi）
視界には「通常」「良好」「不良」の３つの状態があります。これは武器の命中率に影響し、「良好」だと基本的な命中率が上がり、「不良」の場合は下がります。
⑤路面状態（Fl）
路面状態には「通常」「良好」「不良」の３つの状態があります。これはホバー推進で移動するマシン以外の移動係数に影響し、「良好」だと移動係数が多少低くなり、「不良」の場合低くなります。

■所持金

所持している金額を表示します。お金はワーカーマシンの製作費、整備費、移動のための経費などあらゆる場面で必要です。

■金属疲労

ワーカーマシンの装甲の金属疲労度を示すこの数値は、マシンの耐久性を計る基本的なバロメーターになります。
99が上限で、数値が大きくなるほど装甲値が無くなり、耐久度が半減します。

●ゲームの進めかた

STEP 1

ゲームの舞台は広大な宇宙に散らばるいくつもの惑星です。あなたはワーカーマシンのオーナーとなり宇宙を渡り歩き、各惑星でおこなわれているロボクラッシュトーナメントに参加するコンペティターとなります。
トーナメントで優秀な成績を残し、あるレベルに達すると CORD が主催し、16の惑星を転戦するプロフェッショナルコンペ「パニッシャーサーキット」に参加することができます。

■ワーカーマシンの整備

ワーカーマシンの整備(ゲーム開始時にはマシンの製作をおこないます）は、「整備」アイコンを選択して、マシンコンストラクション画面でおこないます。まずは、最初に与えられている資金で充分なマシンを作ることができることでしょう。余裕があれば複数のマシンを所有することをお薦めします。タイプの異なるマシンを持つことで、闘技場の状況に合わせてマシンを使用することができます。

■トーナメントに参加する

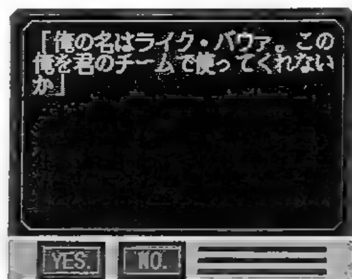
トーナメントは闘技場でおこなわれていて、闘技場のアイコンを選べば、トーナメントに参加することができます。

■惑星間の移動

パニッシャーサーキットに参加するまでは、宇宙港のアイコンを選択して惑星間の移動をおこなってください。パニッシャーサーキットでは自動的に移動がおこなわれます。

STEP 2

惑星上では様々なキャラクターや事件があなたを待っています。これらのイベントに遭遇するとイベントウィンドウが表示されます。イベントの種類によってはウィンドウの中の「YES」「NO」を選ぶ必要のある場合もあります。



STEP 3

始めてのトーナメントでは、いきなりボロボロに負けるかもしれません。がっかりすることはありません。データが取れたわけですから、武装強化やコンセプトの異なるマシンを製作してください。トーナメントで優勝したオーナーも、どんな強力なマシンが他で出て来るかわかりませんので、マシンに手を加え続けてください。

マシンを製作するには資金が必要です。これ以外にも惑星の移動や情報の入手などにお金が必要になります。

STEP 4

パニッシャーサーキットに参加することが第1の目的です。もちろん参加するからには総合優勝を目指してください。

パニッシャーサーキットとは

数世紀前にロボクラッシュをスポーツ競技化したのが統轄団体CORDだ。そのCORDが運営するパニッシャーサーキットは、CORDが認めた実力のあるチームしか参加できず、1シーズンで16の惑星を転戦し、総合獲得ポイントを競うプロフェッショナルゲームだ。

パニッシャークラスの獲得ポイントと賞金

0勝	（初戦敗退）	0P/100G
1勝		2P/200G
2勝		4P/400G
3勝	（準優勝）	6P/600G
4勝	（優勝）	10P/1000G

パニッシャークラスで禁止武器が発覚した場合
　パニッシャークラスで禁止武器を装備していることが発覚した場合、つぎのようなペナルティが科せられます。

獲得ポイントから2ポイント差し引かれる。
（ただし、0ポイント以下にはならない）
1度のトーナメント中に、複数回禁止武器が発見されても、マイナスポイントは累積されません。

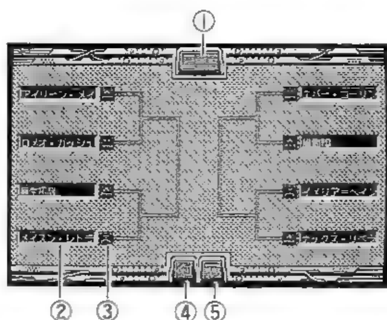
●闘技場

■トーナメント画面

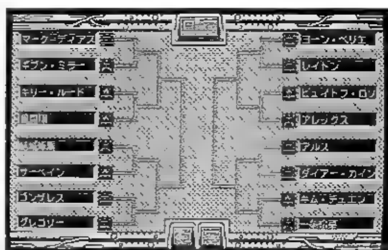
闘技場アイコンを選択するとトーナメント画面が表示されます。トーナメントは８体でおこなう「クラッシャー」クラスと16体でおこなう「スラッシャー」クラスの２種類があって、闘技場によって異なります。この画面では、自分のマシンを含めたトーナメント戦をおこない、勝利者を決めます。

組み合わせが決ったら、「go」と表示されたアイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。組み合わせは自動的におこなわれます。組み合わせに不満があるのなら「stop」と表示されたアイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。

「go」を選んでからトーナメントを中止するには、右クリックして、さらに「stop」を選んでください。



クラッシャークラス

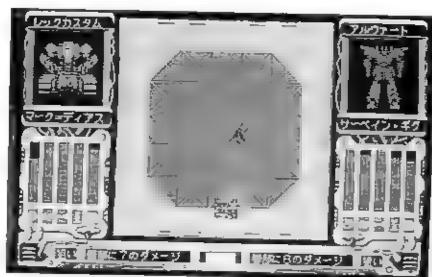


スラッシャークラス

①環境設定アイコン
②パイロット名
③マシンタイプ
④トーナメント開始アイコン
⑤トーナメント中止アイコン

■リアルファイト画面

自分のマシンの闘いは、リアルファイト画面が表示されて経過を見ることができます。それ以外のコンピュータ同士の闘いは、基本的にトーナメント画面だけで経過と結果表示をおこないます。



●整備

■マシンコンストラクション画面

整備アイコンを選ぶとマシンコンストラクション画面が表示されます。この画面で取り替えたいパーツや購入したい武器などを選んでください。

マシンコンストラクションはP.23に掲載しています。

●情報

■ステータス

ステータスを選択するとプレイヤーのキャラクターと仲間になっているキャラクターのステータス一覧が表示されます。

■試合情報

試合情報では、現在の惑星で開催されるトーナメントの形式を確認することができます。トーナメントの形式にはスラッシャートーナメントとクラッシャートーナメントの2通りがあります。

■サーキット情報

パニッシャーサーキットに参加中の場合、総合順位が表示されます。

■惑星情報

ロボクラッシュに登場するすべての惑星の情報を確認することができます。

●宇宙港

■惑星間の移動

宇宙港アイコンを選択すると、移動できる惑星の情報が表示されます。移動費用は自分のチームとマシン1体で250G、マシンが1体増えるごとに250G倍かかります。

移動をおこないたい場合には、宇宙港アイコンを選択して、表示される画面から移動先の惑星を選択してください。

パニッシャーサーキットに参加している場合には、宇宙港アイコンを選ぶことはできなくなっています。開催惑星が決っているため移動は自動的におこなわれます。

●ユーティリティ

■セーブ

ゲームの途中経過を記録します。

■ロード

セーブしているデータをロードします。

■最初から

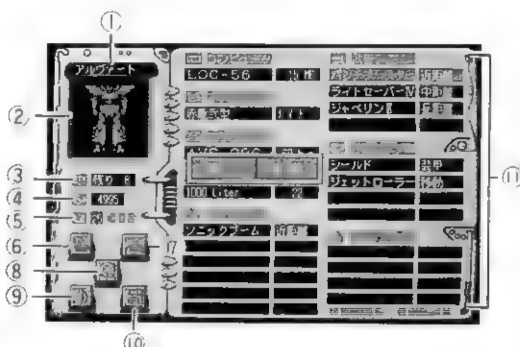
途中経過を破棄して、初期状態からゲームを開始できます。実行するとチームのステータスや記録といったデータすべてが初期値に戻されます。

■ゲーム終了

ゲームを終了します。

●マシンコンストラクション画面

ゲーム画面で「整備」アイコンを選択するとマシンコンストラクション画面が表示されます。



①ワーカーマシンの名前
　この部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、文字入力状態になります。
②マシンシルエット
　ワーカーマシンのシルエットを選択、表示します。
③搭載量
　ワーカーマシンは、選んでいるボディタイプによってエンジン、燃料タンク、武器やオプションを搭載できる重量が決ります。許容重量を確認して、パーツを購入していってください。
④購入資金
　現在所持している資金を表示します。
⑤金属疲労度
　設定しているマシンの金属疲労度です。
⑥行動パターンアイコン
　戦闘中の行動パターンを設定するためのアイコンです。
⑦チューンナップアイコン
　各部のチューンナップをおこないます。

⑧マシンエディット

マシンシルエットの設定をおこないます。

⑨音楽設定アイコン

リアルファイト中のBGM設定をおこないます。

⑩ユーティリティアイコン

データの保存、読み込みをおこないます。

⑪構成パーツ名称

各パーツの名称、仕様を確認することができます。名称の部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、パーツリストが表示されて購入できる状態になります。

●シルエットの設定

ワーカーマシンのシルエットはシルエット設定画面で作成するか、サンプルデータから選ぶかして、ユーザーディスクにセーブしてください。コンストラクション画面のシルエット表示部を選択するとセーブしているシルエットの選択状態になりますので必要なシルエットを選択してください。

ユーザーディスクにシルエットをセーブしていないと、シルエットを選択できません。選ぶ前に必ずシルエット設定画面でシルエットを選択、作成してください。

●パーツの購入

ワーカーマシンはコンピュータ、ボディ、エンジン、燃料タンクで構成されています。また、武器(禁止武器)やオプションも必要な装備です。

①必要な部分の空き項目にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。

すでにパーツが設定されている項目の場合、「購入」「削除」を選択してください。

②パーツリストが表示されますから、購入したいパーツを選んでください。
③購入資金から必要な金額が差し引かれ、名称が表示されます。

リストから必要なパーツを選ぶと、使用可能金額からパーツの代金が引かれ、選択したパーツの名称が表示されます。また、コンピュータ以外のパーツには重量が設定されていて、ボディに設定されている搭載量を越えてしまった場合、最後に選んだパーツがキャンセルされます。

●パーツ別購入ガイド

■コンピュータ

コンピュータの性能は「キャパシティ」の大きさで判断します。キャパシティの大きいコンピュータほど性能は高くなり、値段も高くなっています。
キャパシティはワーカーマシンの性能全般に影響します。

■ボディ

ボディを選ぶことでマシンの基本的な性格が決定されます。まずは、移動方式。移動する方法として、2足歩行、4(多)足歩行、無限軌道(あるいはホヴァー)の3つがあり、それぞれに特徴があります。また、総搭載重量が決められていて、搭載できるエンジン、武器、オプションに重量的な制限が加えられます。
ボディによっては、SP(スペシャル)能力が設定されている場合があります。

■エンジン

エンジンの性能は、パワー、燃費、重量で判断できます。パワーはマシンの絶対的な性能を決定づけるものではありませんが、マシンの運動性能を左右します。燃費はマシンの行動可能時間を決定するものですが、燃料タンクの容量によって調整できます。

エンジンを選ぶ上で重要な要素は、マシンの総重量とエンジンのパワーの関係です。一般にパワーウェイトレシオと呼ばれるエンジン出力と総重量の関係は、マシンの基本的な運動性能に大きく影響します。パワーウェイトレシオは、マシンの総重量をエンジンパワーで割ると導き出すことができます。数値が低いほど早く運動性はいいことになり、戦闘ではこの数値が低いほど、攻撃なり移動なりの行動を開始することができます。ただし、カーレースのように速さを競う競技ではないので、パワーウェイトレシオを犠牲にするコンセプトによってマシンを製作する方法も考えられます。ですから、この数値は性能の善し悪しを計る上で絶対ではありません。あくまでマシンはトータルバランスなのです。

■燃料タンク

燃料タンクは容量に応じて価格が異なります。選ぶポイントは搭載エンジンの燃料消費量です。燃費の悪いエンジンを積んでしまった場合、やはり容量の大きな燃料タンクをチョイスしておくべきでしょう。

■その他の装備

●武器

基本パーツの他に、武器、オプション、禁止武器、アイテムの購入がおこなえます。

武器には色々な種類と効果があって、使用距離が設定してあります。目的に応じて選択してください。オプションは基本的に接近戦用のパーツで、ボディに装着して使用します。

武器には「属性」が設定してあり、つぎの６種類の属性があります。

突き　　槍のように突き刺す武器。
打撃　　ハンマーやバットのように相手に打撃を与える武器。
光線　　レーザー兵器。
刃　　剣や刀のなどの切りつける武器。
爆発　　爆発力によりダメージを与える武器。
etc.　　上記以外の武器。

武器の種類と性能に関することはＰ.44に詳しく掲載しています。

●禁止武器

禁止武器とはレギュレーションで禁止されている武器のことで、本来は使用できないものです。ただし、禁止武器の取り締まりはトーナメント開始前におこなわれるので、それをクリアできれば使用しても問題にならないことになっています。

また、イベントで発生する戦闘で、禁止武器が発見されることはありません。

●アイテム

アイテムは戦闘では使用しません。トーナメントやその他、戦闘以外で役に立つものがあります。

●その他の設定

■行動パターン

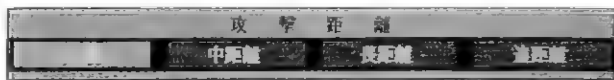
戦闘はすべて自動的に処理されます。あなたはマシンを製作して、トーナメントに組み込み、観戦してください。この時、ワーカーマシンはマシンコンストラクションで設定する「行動パターン」に従って戦闘をおこないます。

アイコンを選ぶと行動パターン設定画面が表示されます。



攻撃距離

攻撃距離とは敵との相対距離であり、攻撃レンジのことです。自分のマシンは敵との間隔をここで設定された距離に保とうとします。設定された距離になると攻撃を開始します。



設定したい距離にマウスカーソルを合せ、左クリックしてください。

攻撃目標

攻撃目標は、マシンの「頭部」「腕部」「胴体」「脚部」に分けられ、戦闘中の攻撃対象をグラフを調整して設定します。これはそれぞれの部分を攻撃対象とする頻度の設定で、重点的に攻撃したい部分の配分を多くすると、戦闘中の状態に応じて攻撃をおこないます。

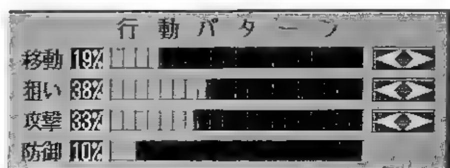


グラフはボタンで増減させてください。頭部、腕部、胴体の配分を設定すると脚部の配分が決定されます。4ヵ所の合計が100%になるように設定されますので、各部を増減して調整してください。

目標の配分はそれぞれ10%から40%の範囲で設定してください。

行動パターン

行動パターンは、「移動」「攻撃」「照準」「防御」の基本的な行動から、戦闘中におこなう行動の優先順位を決める設定です。各行動のグラフを調整して設定します。戦闘中の行動はここで設定した割り合いが多い項目を優先的におこないます。



グラフはボタンで増減させてください。移動、攻撃、照準の配分を設定すると防御の配分が決定されます。4ヵ所の合計が100%になるように設定されますので、各部を増減して調整してください。

目標の配分はそれぞれ1%から97%の範囲で設定してください。

■マシンチューンナップ

チューンナップすることで、基本的な性能の向上を計ることができます。チューンの対象は、ボディの軽量化、エンジンの出力アップ、装甲の強化、武器の命中率の上昇の4項目で、資金の余裕があれば強化することができます。

1回のチューンナップで使える金額は50Gと決められています。また、お金を掛ければ効果的なチューンナップが必ずしも施されるわけではありません。チューンナップはチームのメカニックの個人的な資質に左右されます。メカニックの能力が低い状態でのチューンナップは結果的にお金の無駄遣いです。

■BGM選択

リアルファイト中に流れるBGMを選択します。このアイコンを選ぶと、曲のリストが表示され、曲名にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、その曲を聞くことができます。

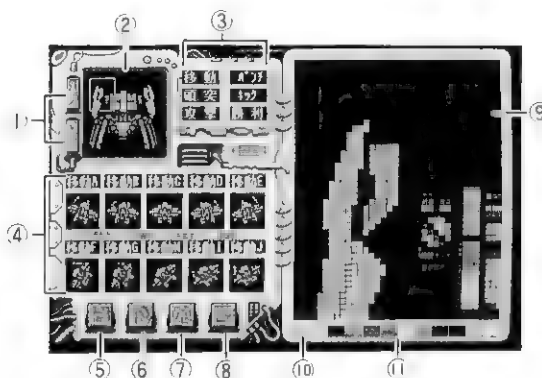
右クリックすると元の画面に戻り、選んだ曲がBGMとして選択されます。

●マシンシルエットの選択、作成

ワーカーマシンのシルエットは、あらかじめ用意しているサンプルデータから好みのものを選ぶか(あるいはサンプルデータに手を加えるか)、新しくグラフィックデータを作成することで設定します。

マシンコンストラクション画面で、「マシンシルエット」アイコンを選択すると、グラフィック設定画面が表示されます。

■グラフィック設定画面の見かた



①サンプルデータ選択ボタン

②マシンシルエット

③動作選択ボタン

リアルファイト画面で使用するアニメーションパターンを設定するためのボタンです。

④アニメーションパターン

選択した動作のためのパターンです。

⑤ユーティリティ

セーブ、ロード、アートマスターコアのデータ読み込みをおこないます。

⑥斜めパターンの作成

リアルファイト画面用のアニメーションパターンのための、斜め方向のグラフィックを自動生成するためのアイコンです。

⑦動作テスト
アニメーションパターンの動作テストをおこなうためのアイコンです。
⑧設定終了
コンストラクション画面に戻ります。
⑨ビットマップ
マシンシルエット、アニメーションパターンの作成をおこなうための画面です。
⑩選択色
現在選択している色です。
⑪パレット
ビットマップに配置するドットの色を選択するためのパレットです。

■サンプルデータの選択

ワーカーマシンのシルエットとしてサンプルデータを使う場合、つぎの手順にしたがって設定してください。

サンプルデータの選択

サンプルデータを選択するには、「サンプルデータ選択ボタン」にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。サンプルデータのシルエットが1体づつ表示されますので、設定したいシルエットを表示させてください。

サンプルデータのセーブ

表示させたサンプルデータは、いったんセーブしてください。

セーブスロットが表示されますので、適当なスロットを選んでください。1枚のユーザーディスクには3体までのサンプルデータをセーブできます。

シルエットの決定

シルエット設定画面でセーブしたシルエットは、コンストラクション画面で決定してください。

■シルエットを作成する

サンプルデータは使わずに、自分でシルエットを作成したい場合は、ビットマップを作成してください。また、その形に合せたリアルファイト用のアニメーションパターンに使用するビットマップも合わせて作成することもできます。

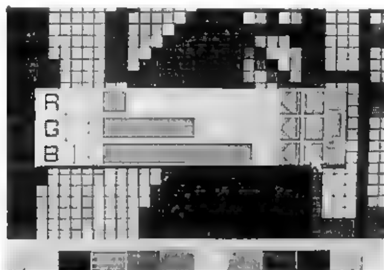
●ビットマップの作成

①まず、パレットから色の選択をおこないます。マウスカーソルを選びたい色に合わせて左クリックしてください。
②ビットマップ上のドットを置きたい位置にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。ドットが配置されます。
シルエット、アニメーションパターンともビットマップ上での作業は同じようにおこないます。なお、アニメーションパターンは描く方向が決っていて、必ず画面上方向にマシンの正面が向いているように描いてください。

●カスタムパレットの色調整

右から２番目のパレットは、ユーザーカスタムパレットで、自在な色の調整がおこなえるようになっています。

右クリックするとカスタムパレットの色配分の調整パネルが表示されます。RGBの配分調整をおこなって色を設定してください。



●アニメーションパターンの作成について

アニメーションパターンはリアルファイト画面で使われるもので、「移動」「パンチ」「頭突き」「キック」「攻撃」「勝利」の6つの動作に関して、最大で5コマ分の動画用グラフィックを設定するようになっています。

サンプルデータのシルエットを選択すると、そのシルエットに合せたアニメーションパターンが設定されているので問題はありません。シルエットを新しく作成した場合はアニメーションパターンをすべて設定する必要があります。

パターンには正面パターンと斜めパターンの2種類があります。これは8方向に動かす必要がある為で、正面だけ作成すれば、斜めパターンは自動生成する方法もあります。

（シルエット設定画面のアイコンから「斜めパターン」アイコンを選択してください）

●アイコンの種類と操作

■ユーティリティ

●セーブ

作成したデータをセーブします。データを更新した場合必ずセーブしてコンストラクション画面に戻ってください。

●ロード

作成している他のデータをロードする場合、「ロード」項目を選択してください。

● ARTC(アートマスター・コアからの読み込み)

アートマスター・コアで作成したデータを読み込みます。

アートマスター・コアを使ってグラフィックデータを作成する場合、つぎの要領で作成してください。

パレット情報

番号	R	G	B
0	0	0	0
1	0	0	15
2	15	0	0
3	0	15	0
4	14	13	13
5	9	9	8
6	5	5	4
7	3	3	2
8 (カスタムパレット)			
9～14 使用不可			
15	15	15	15

※パレット番号8は、RGBの設定が自由におこなえます。

ファイルの構造

シルエットに使用するファイル名は「RC2SIL.ART」としてください。
1シルエットあたりの描画範囲の大きさは、横12バイト(96ドット)、縦96ドットです。
左上(XO,YO)に詰めて描いて、1つのファイルには1体だけ設定してください。

アニメーションパターンに使用するファイル名は「RC2PTN.ART」としてください。
1パターンあたりの描画範囲の大きさは横6バイト(48ドット)、縦48ドットです。
つぎのマトリクスを左上(XO,YO)に詰めて描いてください。

1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40

1マスは48×48ドット
全体で288×336ドット

1～5　歩行正面パターン　　6～10　歩行斜めパターン
11～13　頭突正面パターン　　14～16　頭突斜めパターン
17～19　武器正面パターン　　20～22　武器斜めパターン
23～25　パンチ正面パターン　　26～28　パンチ斜めパターン
29～31　キック正面パターン　　32～34　キック斜めパターン
35～37　勝利正面パターン　　38～40　勝利斜めパターン

■斜めパターンの作成

アニメーションパターンのための斜めパターンを、正面パターンを元にして自動生成します。基本となる正面パターンを設定してから実行してください。

コンストラクションガイド

●ワーカーマシンのセッティング

戦闘は自動的に処理されるために、外部からの操作はできません。すべてはワーカーマシンのセッティングに掛かっています。

ワーカーマシンの構成パーツから考えられる基本的な運動性や防御力などの性能、搭載している武器による攻撃力などのいわゆる「ハード」面の構成と、行動パターンの設定など、マシンコンストラクションでの設定すべてがセッティングと呼べるものです。

特に行動パターンの設定は実質的なマシンコントロールに当る重要な設定です。ここでは戦闘中の処理の一部や行動パターンを構成する４項目の内容を解説しますので、行動パターンの設定に役立ててください。

■移動係数

移動係数とは、マシンの総重量をエンジンパワーで割った数値、つまりパワーウェイトレシオのことです。戦闘が始まると、移動係数の低いマシンが先に行動を開始することができます。敵より早く動くことができると、先制攻撃を仕掛けるチャンスが得られることでしょう。マシンの火力や防御力によりますが、敵より早く動けることで、なにかと有利な状況が期待できます。

■移動

戦闘中の敵との距離が設定している距離と異なる場合に、その距離範囲内に入るために移動をおこないます。距離範囲内にいる場合は攻撃を開始します。

■攻撃

攻撃は、装備している武器の使用可能範囲に敵がいればおこなわれます。近距離においてはキック、パンチなどの格闘戦になりますが、それ以外は武器の使用が優先されます。なお、攻撃をおこなうと通常より多くの燃料を消費することになります。

■防御

防御体勢の時は敵の攻撃の命中率が低下します。

■照準

照準は敵に対して狙いを付けている状態で、武器の基本的な命中確率がコンピュータのキャパシティに応じてアップします。

●戦闘結果について

■ダメージ判定のプロセス

戦闘ではつぎのプロセスを経てダメージ判定がおこなわれます。

1. 行動決定時に思考ルーチンが攻撃命令を選択。
2. 現在の相手との距離を算出。
3. 2の距離の武器を装備していなければ、コンストラクションで設定された距離に移動。
4. その距離の武器を装備していれば攻撃。
5. 武器に応じた命中判定。
6. 命中したら、相手の装甲を貫通したかどうかを判定。
7. 貫通していればダメージ算出。
   このとき相手が攻撃中であればダブルダメージになる。

■ダメージと各部への影響

「頭部」「腕部」「胴体」「脚部(移動システム)」の構成パーツ別のダメージによる影響はつぎのようになっています。

頭部

コンピュータのキャパシティが減少します。命中率が低下し、行動パターン通りの動きをしなくなります。

頭突きをおこなうと、頭部自体が破損することがあります。

腕部

武器の命中率が低下します。武器自体が破壊されることもあります。

腕部が完全に破壊されるとパンチができなくなり、武器が破壊される可能性もあります。また、パンチをおこなうことで、腕自体が破損する場合もあります。

武器破壊の確率は、腕部が完全に破壊されていると飛躍的に上昇します。

胴体

ダメージを受けると、燃料が減少します。燃料がなくなってしまうと移動そのものが不可能になります。

脚部

移動の効率が低下します。また、脚部が完全に破壊されるとキックおよび体当りができなくなります。どちらの場合も、燃料がなくなるまで移動を行なうことは可能です。

キックをおこなうと、脚部自体が破損することがあります。

■勝敗判定

どちらか一方が「頭部完全破壊および胴体完全破壊」、または「腕部完全破壊および脚部完全破壊」の状態になった瞬間に敗北が決定します。

頭突き／パンチ／キックでは、攻撃側にもダメージが発生する可能性があります。このため、まれに両者敗北という結果が発生します。

また、両者燃料切れの時点でも勝敗が決定します。

燃料切れの場合にはボディに受けた総ダメージパーセンテージが多い方が敗北となります。まったく同一のパーセンテージの場合には両者失格になります。

■破壊判定

マシンはつぎのような状態で破壊判定がおこなわれます。

- 頭部および胴体が100%破壊された場合
- 腕部および脚部が100%破壊された場合。

頭部と腕部、または胴体と脚部が100%破壊されても、マシンが破壊されたとはみなしません。

■燃料切れについて

燃料がなくなるともはや移動はおこなえません。まだ攻撃能力が残っているならばその場で戦闘を続行できますが、敵との距離が離れている場合は最悪です。もし、近距離用の武装しか残っていないとしたら攻撃はおこなえず、敵からの遠隔攻撃で破壊されてしまうことになります。

●ベストワーカーマシン

ここで紹介するのは、ワーカーマシンの作成例です。これにまさるマシンを作ってくれることを望みます。

スプライト　機動重視型

ボディ	F-0T	搭載量55
エンジン	ED-250E	燃費60
コンピュータ	PS-200	キャパシティ60
燃料タンク	2500リットル	
通常武器	ジェットブーメラン	遠距離
禁止武器	サイバーカース	
特殊オプション	ホヴァー	
チューンナップ	ボディ軽量化 エンジンパワーアップ	40G 10G
行動パターン	移動 狙い 防御 攻撃	70% 5% 1% 24%
攻撃距離	遠距離	

極限まで重量を絞り込み、機動力によって敵をかくらんするスプライトタイプの設定です。

目まぐるしい移動攻撃によるトリッキーな戦法で勝利は確実です。　ただし、このタイプは装甲値が皆無に等しいため、敵の攻撃が命中したときには一発轟沈の覚悟が必要です。

とにかく動いて動いて動きまくれ／

ナイト　バランス重視型

ボディ	蒼龍一型	搭載量95
エンジン	AVS-40C	燃費95
コンピュータ	SD-440	キャパシティ40
燃料タンク	3500リッター	
通常武器	サンセツコン シュリケンランチャー	長中距離 遠距離
禁止武器	ファイヤーボール	
特殊オプション	スモールシールド	
チューンナップ	ボディ軽量化 エンジンパワーアップ 装甲強化 武器命中率上昇	5G 5G 25G 15G
行動パターン	移動 狙い 防御 攻撃	40% 20% 20% 20%
攻撃距離	長距離	

ナイトはキックが強力な武器となるため、すべてのレンジをここで設定している武器でカバーできます。

また、チューンナップで武器命中率、行動パターンでは狙いと防御とを重視し、敵の攻撃を受け流しながら必殺の一撃を加えることができる設定となっています。

ケンタウロス　攻撃重視型

ボディ	C-254	搭載量170
エンジン	MC-4	燃費120
コンピュータ	LOC-77	キャパシティ29
燃料タンク	4000リッター	
通常武器	ツインテールパーツ グレートウォーハンマー ジャベリン ワイヤスリング	近距離 中距離 長距離 遠距離
禁止武器	なし	
特殊オプション	なし	
チューンナップ	ボディ軽量化 エンジンパワーアップ 装甲強化 武器命中率上昇	5G 5G 0G 40G
行動パターン	移動 狙い 防御 攻撃	10% 20% 10% 60%
攻撃距離	中距離	

搭載量にモノを言わせ、すべてのレンジにおいて超強力な武器を装備させた設定です。
チューンナップも武器の命中率上昇にのみ的を絞り、攻撃一辺倒！　阿修羅のごとく攻撃を繰り出す様は、まさしく移動要塞！
防御のことなど気にせず、あらゆる敵を破壊せよ!!

●武器の種類と効果

■通常武器

近距離武器

トウスパイク系	足の先に刃を付け、キックのダメージを大きくする。
パンチブースター	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す。
ホーン系	マシンの頭、肩に付ける攻撃用のとがった角。先端がドリル状になっている種類もある。
レーザーブレードアーム	マシンの外腕部に仕込まれた鎌状のレーザーソード。
メタルクロウ系	手の甲から飛び出すかぎ爪。
テイルパーツ系	打撃兵器。当れば効果絶大。

中距離武器

ショートソード系	コストの安い短めの剣。威力はあまりない。
マグネティックソード系	特殊磁性体の働きにより、金属の結合を崩す剣。
レーザーソード系	レーザーをビーム状に束ねた剣。
バトルアクス	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器。
ウォーハンマー	通常武器では最大級の威力を誇る武器。
ライトモーニングスター	チェーンの先に鉄球を付けた打撃武器。
ライトセーバー系	軍用の特殊武器。フォトンの集合体。
チェーン&シックル	クサリ鎌。長距離でも使用可能。
チェーンソード	高速回転するノコギリの歯を持つ剣。

長距離武器

ライトニングウィップ	高圧線を束ね、磁力波によりダメージを与えるムチ。
ジャベリン	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴。
ロングランス系	装甲を貫く目的の、重いが威力のある大きな長槍。
ハルバード系	柄の長いバトルアクス。これも強力な武器。
レーザースピア	槍状に形成したレーザーソード。

遠距離武器

クロスボウ系	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器。
シュリケンランチャー系	小型のシュリケンを連射する武器。
ハープーン	大砲のような筒から発射するモリ。
ワイヤスリング	ワイヤ付きの小型鉄球を高速回転させ射ち出す武器。

禁止武器

ファイヤボール系	火球を敵マシンにぶつけ、大きなダメージを与える。
フリーズフレーム系	急速冷却剤を使って、敵マシンのジョイントを破壊する。
アシッドボール	酸性の溶剤を散布する。被害は散布状況による。
ソニックブーム	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機。
グレネード系	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い。
SRミサイル	直接照準の短距離ミサイル。
SRGミサイル	短距離誘導ミサイル。
サイバー・カース	強力な磁力を発生させ、コンピュータにダメージを与える。

●オプション、アイテムの種類と効果

オプション

シールド系	装甲の強化に。
移動システム系	ワーカーマシンのタイプに合わせて用意されている移動システムは移動能力を上昇させる。
リペアパーツ	これを使用すると壊れたマシンを完全に修理することができる。(ただし1回のみ使用可)
追加装甲	マシンの各部に装着する追加装甲。

アイテム

トランスポーター	宇宙港からでは移動できない惑星に移動できる。また、移動費用がかからない。

その他、パイロットのパラメータに影響を及ぼすアイテムが各種あります。

●パニッシャークラスの名門チームガイド

謎のBLACK

パニッシャークラスでも卑劣度ナンバー1のヒールパイロット「アルバート・ゴンザレス」を擁するアンチヒーローチーム。

勝利のためなら禁止武器だろうと破壊工作だろうと、どんな手でも使うチームカラーで超有名。

一部には熱狂的ファンが存在する。

このチームにスカウトされるようではヒーローの座は遠ざかるだろう。

グッドフェローズ

ゴンザレスの永遠のライバル、アレックス家の「スザンナ・アレックス」がパイロットの強豪チーム。

もっとも正統派の戦闘技を展開する。

禁止武器は絶対に使わないことで有名。

ただ、同チームに所属していたスザンナの兄で、前熱波の王者「ビリー・アレックス」が突如行方不明になるという事件が最近発生しており、これがゴンザレス家の陰謀ではないかという話しがロボクラッシュフリークの間ではまことしやかに噂されている。

パッカード

パニッシャーサーキットが正式にCORDの運営下に置かれて開催された第1回サーキットで総合優勝したチーム。

パイロットの「ジ・ラフォー」は超能力者で、眼を閉じた状態でもテレパスを使って試合をおこなえるらしい。これが事実なら、いかなる視界状態でも彼の戦闘能力は衰えないということを意味する。

また、メカニックマンの「δ(デルタ)」は正確無比のアンドロイドであり、銀河一のメカニックと言われる、「ラ・シュタイナン」と同等の技量を持つといわれている。

マンハッタン将軍

主に退役軍人、軍出身者からなるチーム。

パイロットの「マティーニ大尉」の祖先は、アレックス家の初代パイロット「ケリー・アレックス」直属の上官であった。

大尉の愛機「グラス・ホッパー」はその名の通り、グリーンカラーを基調としたスプライトマシンであり、その軽快な戦闘技には定評がある。

リバリーヒルズ

このチームはパニッシャークラスで最初に発足したチームであり、名門中の名門。ただし、名声やプライドを非常に重んずるため、破産騒ぎのスキャンダルを起こした天才パイロット「一条玲菜」を解雇したことで有名。

現在は、パイロットの「リーサル」、メカニック「モナーク」が売り出し中であるが、実力的には一条玲菜には遠く及ばず苦戦中である。

VSゲームの遊びかた

●ＶＳゲームの開始手順

1 オープニング画面のつぎに表示される初期メニューから「VSゲーム」を選択してください。
2 始めて遊ぶ場合は、「VSディスクの作成」を選択して、VSゲームディスクを作成してください。
3「VSゲームの開始」を選択すると、ドライブB(2)にVSゲームディスクをセットするようにメッセージが表示されます。
4 VSゲームディスクをセットすると、16体分のデータを組み込むスロットが表示されます。
5 この画面で「YES」を選択すると、VSゲームディスクにセーブされているマシンのデータをスロットに組み込む状態になります。スロットを選択するとデータが組み込まれます。
6 他のマシンのデータの入ったVSゲームディスクに差し替えてスロット選択をおこなってください。16体まで組み込むことができますので、必要な数のデータを組み込んでください。
2体以上のデータが組み込まれていないと、VSゲームでは遊べませんので注意してください。
⑦「NO」を選択するとゲームが開始されます。

●ＶＳデータの作成

VSデータの作成は「VSゲーム」で遊ぶための準備です、初期メニューから「VSゲーム」の項目を選択して、表示されるメニューから「VSディスクの作成」を選択してください。

VSゲームで遊ぶには、VSゲームディスクを作成する必要があります。ユーザーディスクとは別に、MS-DOSのシステムでフォーマットした2HDフロッピーディスクを1枚用意しておいてください。

VSゲームディスクはユーザーディスクを元にして作成されます。この項目を実行する前に、対戦させたいワーカーマシンを作成しているユーザーディスクを用意しておいてください。VSゲームで使用できるマシンデータは通常のゲームで遊んでいるマシンのものです。コンストラクションでデータ作成だけをしているマシンは使用できませんので注意してください。

この項目を選択すると、画面に表示される指示にしたがってユーザーディスクとVSディスクの差し替えをおこなってください。VSゲームに必要なデータをコピーします。

●VS ゲームのルール

●組み合わせ

VS ゲームは16体トーナメントが基本となります。参加マシンが16体に満たない場合は左上から詰めて、対戦相手のいないマシンは不戦勝となります。

●闘技場

VS ゲームでは闘技場のコンディションを自由に設定できます。

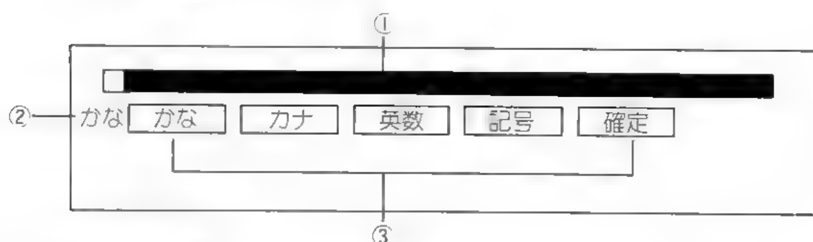
トーナメント画面の中央上部に「環境設定」アイコンがあります。これを選択すると環境設定パネルが表示されます。このハネルによって闘技場の「重力」「気圧」「視界」「路面状態」の数値を変えられます。

「重力」は0.1Gから10Gまで、「気圧」は0.1気圧から10気圧まで設定できます。

「視界」「路面状態」は「良好」「通常」「不良」の3段階で設定できます。

付録1　VJE-βでの日本語入力

■ゲーム画面の文字入力部



①入力文字表示部

入力した文字を表示します。この部分のカーソルもカーソルキーで移動させることができ、文字の消去もおこなえます。

②入力状態

入力状態はひらがな、カタカナ、英字及び数字、記号(記号選択)の4種類です。

③コマンドライン

コマンドラインは左からファンクションキーに対応しています。

■入力状態の設定

ひらがな入力とカタカナ入力の設定状態は、文字入力部の左端に表示される“かな”の部分で確認できます。通常はひらがなでの入力状態になっています。

●**ひらがな入力の状態**

ひらがな入力の設定は、［F・1］キーを押してください。

●**カタカナ入力の状態**

カタカナ入力の設定は、［F・2］キーを押してください。

●**アルファベット入力の状態**

アルファベット入力の設定は、［F・3］キーを押してください。

■入力に使用するキー

漢字変換	［XFER］
確定	［F・5］ ［↵］キー
無変換	［NFER］
カーソル移動	カーソルキー ［↑］［↓］［←］［→］
文字消去	［BS］［DEL］

■基本的な文字変換

ひらがな入力状態であることを確認して、「にほんご」と入力してみましょう。

かな　にほんご

XFER キーを押すと変換されます。変換された漢字でよければ、⏎ キーまたは F・5 キーを押して確定してください。

日本語
かな　かな　カナ　英数　記号　確定

■カタカナ変換

ひらがなで入力した文字をカタカナに変換します。

かな　かたかな

この状態で、F・2 キーを押してください。⏎ キーまたは F・5 キーを押すと確定します。

カタカナ
カナ　かな　カナ　英数　記号　確定

入力した文字はカタカナで表示されます。⏎ キーを押すと確定します。

■漢字変換

入力状態が、ひらがな全角入力であることを確認してください。
この状態で「にほんご」と入力してみましょう。

①文字を入力したら XFER キーを押してください。漢字に変換されます。

かな　日本語

②変換された文字が反転カーソルで囲まれます。この反転カーソルを β カーソルと呼びます。変換された漢字でよかったら、F・5 キーを押して確定してください。
③入力された文字を変換せずに確定したい場合は NFER キーを押します。

■漢字候補の複数表示

単漢字を変換して、[XFER]キーを押すと、同じ読みの漢字が次々と表示されます。辞書に登録された漢字のすべてが表示されますので、この方法は効率よくありません。[XFER] キーを押してカーソルキー [↓] を押すと漢字候補がメニューライン上に一列に表示されます。

かな　きょう

[XFER] キーを押して変換してください。

京

βカーソルの位置する文字を確定する前に、カーソルキーの [↓] を押してください。

選択　1：今日　2：橋　3：教　4：胸　5：京　6：強　7：響　8：兄　9：兇

画面最下部のメニューライン上には、上のような漢字候補の選択画面が表示されます。候補がまだある場合は、さらにカーソルキー [↓] を押すと表示されます。この選択画面から漢字を選ぶ場合には、各単漢字の頭に付いている番号を入力するか、βカーソルを目的の漢字位置に合せ [⏎] キーを押してください。

付録2　ハードディスクへの組み込み

このゲームは、ハードディスクにインストールして遊ぶことができます。
ハードディスクにインストールするためには、ハードディスクの空き容量が4MB以上必要です。

注意

本製品は、ハードディスクで使用することができるように設計されておりますが、お客様がMS-DOSとハードディスクについて、充分な知識と経験を有していることを前提としております。
一般的にハードディスクの場合には、複数のソフトウェアを同一ディスク上に保存するため、あやまった使用をすると他のプログラムを消去してしまったり、最悪の場合は貴重なデータを壊したりすることがあります。
もし、以上の障害が発生しましても、弊社ではその責任を負えませんのであらかじめご了承のうえで、ハードディスクにインストールしてください。

①サブディレクトリの作成
ハードディスクからマシンを起動します。
プロンプト（>）が表示されたら、つぎの文の下線部を入力します。

A>MD　S-SOFT ↵

A>CD　S-SOFT ↵

A>MD　ROBO2 ↵

A>CD　ROBO2 ↵

これで、「ROBO2」というサブディレクトリが作成され、カレントディレクトリをそこに移すことができました。

②フロッピーディスクからハードディスクにファイルをコピーする。
ディスクドライブA(1)にゲームディスク1をセットし、つぎの文の下線部を入力します。

A>COPY　B:*.*　A: ⏎

「B:」の部分は、システム構成によって異なります。
ディスクドライブが「C:」になっている場合は、「COPY　C:*.*　A:」と入力し、⏎ キーを押します。
「××個のファイルをコピーしました」と表示されたらコピー終了です。
それまでゲームディスクをディスクドライブから取り出さないでください。
上記の手順で、ゲームディスク2およびゲームディスク3もハードディスクにファイルをコピーしてください。

③起動方法
MS-DOSを起動後、まず、カレントディレクトリをゲームの入っているサブディレクトリに変更します。つぎの文の下線部を入力します。

A>CD　S-SOFT¥ROBO2 ⏎

次に、ゲームディスク1をディスクドライブA(1)にセットして、「SSGAME」と入力し、⏎ キーを押します。

A>SSGAME ⏎

これでゲームを開始することができます。
このゲームは、約560KB以上のメモリを使用しますので、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されて、ゲームが起動しない場合には、FEPやその他、メモリを大量に占有するデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除してください。

付録3 PC−9801N/NS/NVをお使いの方へ

PC −9801N/NS/NV/NC/NL/UR を使用してゲームで遊ぶ場合は、ゲームディスク１に MS-DOS のシステムを組み込む必要があります。

■モードの設定

PC-9801N/NS/NV をお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。

１．RAM ドライブの使用	する
２．システム起動装置の指定	FD 優先
３．第一ドライブの指定	FD
４．RAM ドライブライトプロテクト	しない

注意

モードの設定は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照して行なってください。

■ MS-DOS の起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行なうために、MS-DOSのシステムを起動します。

PC-9801N は、ドライブBが仮想の RAM ドライブになっているため、一旦ドライブにMS-DOS のシステムをコピーします。

操作手順は以下の通りです。

①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTE メニュー」を起動させてください。
②メニューの中の「2.FD → RAM ドライブコピー」を選択してください。
③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブに MS-DOS のシステムディスクをセットし、↵ キーを押してください。
④ディスクドライブから RAM ドライブへのコピーが開始されます。
⑤コピーが終了したら、ディスクドライブにセットしている MS-DOS のシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押してください。
⑥ MS-DOS が RAM ドライブから起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれの対処を行ない、入力待ちの状態（B>と表示された状態）にしてください。

● MS-DOS のコマンドメニューが表示された場合
→ STOP キーを押すか、CTRL キーを押しながら C キーを押します。
●「日付を入力してください」と表示された場合
→リターンキーを2回押します。

■MS-DOSのインストール

ゲームディスクⅠにMS-DOSのシステムを組み込みます。
PC-9801Nでは、MS-DOSシステムのインストールで「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要があるので、注意してください。
操作手順は以下の通りです。

①MS-DOSのシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認してください。
②ディスクドライブにゲームディスクⅠをセットします。
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。
③コマンド入力待ちの状態(B>と表示されている）であることを確認し、下線部を入力してください。

B>A：⏎

A>SYSCOPY　B：　A：⏎

④この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスクⅠが入っていることを確認してください。
⑤ ⏎ キーを押すと、インストール作業が開始されます。
⑥以上でMS-DOSの組み込みが終了しました。

注意
作業終了後は、ゲームディスクⅠのプロテクトノッチを書き込みのできない状態に戻しておいてください。

■ユーザーディスクの作成

ユーザーディスクは、ゲームの途中経過をセーブするためのもので、PC－9801N では、RAM ドライブをユーザーディスクとして使用します。

■ゲームの起動

MS-DOS のインストールが終了したら、実際にゲームを起動してみましょう。起動方法は以下の通りです。

①本体の電源をいれます。
②ディスクドライブにゲームディスクⅠをセットします。

注意

新たに電源を入れてシステムを起動する場合、ディスクを先にセットしてから電源を ON にすると、ディスクが壊れる恐れがあります。

③ゲームが起動し、オープニング画面が表示されます。ここで、起動しなかった場合は、リセットボタンを押してください。
④オープニング画面で左クリックするとメニューが表示されます。
⑤ユーザーディスクを作成していない場合は、ユーザーディスクの作成作業がおこなわれます。
ユーザーディスクができたら、「ゲーム開始」を選択してください。

■ゲームの中断

ゲームを中断させたら、電源を切る前にユーザーディスクとして使っている RAM ドライブの内容を、MS-DOS のシステムでフォーマットしたフロッピーディスクに移してください。RAM ドライブの内容をフロッピーディスクに移すことで、他のアプリケーションソフトを使用できます。再開する時は、RAM の内容を移したフロッピーディスクから再び RAM ドライブにその内容を移します。98NOTE メニューから「FD →RAM ドライブ」コピーを選び、RAM ドライブにフロッピーディスクの内容をコピーします。

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO

【ご注意】

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、４項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

原案：コンプティーク（角川書店）
制作：システムソフト

©１９９３黒田幸弘・ミューズソフト株式会社
／角川メディア・オフィス／角川書店
©１９９３ ＳｙｓｔｅｍＳｏｆｔ
［VJE-β］：©1986-89 VACS Corp./ASCII Corp.

※ MS-DOS は、米国 Microsoft 社の商標です。

商品に関する技術的なお問い合せは……
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:00～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）



SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

1993年２月初版発行


SystemSoft